



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”**

**JAÉN**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO RECURSO  
EDUCATIVO**

**PARA OPTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**PRESENTADO POR:**

**CORONEL VARGAS, JESUS NEISER**

**CRUZ VALLES, MAYKHEL YVAN**

**SAUCEDO BURGA, EDILSON**

**JAÉN – PERÚ**

**2025**

## REPORTE DE SIMILITUD

# Los juegos cooperativos como recurso educativo

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::18643:512788685

21 páginas

Fecha de entrega

14 oct 2025, 12:10 p.m. GMT-5

5153 palabras

Fecha de descarga

14 oct 2025, 12:13 p.m. GMT-5

29.895 caracteres

Nombre del archivo

G5 TRABAJO DE INVESTIGACIÓN 14OCT.pdf

Tamaño del archivo

509.4 KB



Página 2 de 26 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::18643:512788685

## 9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Trabajos entregados



## **DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **TÍTULO:**

Los juegos cooperativos como recurso educativo

### **AUTOR (ES):**

Coronel Vargas, Jesus Neiser

Cruz Valles, Maykhel Yvan

Saucedo Burga, Edilson

### **ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:**

Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz

**Código Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-8254-7848>

### **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Fecha de Inicio: 03 de marzo de 2025

Fecha de término: 25 de julio de 2025

### **LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO**

Línea de investigación: Pedagogía, Currículo y Didáctica

Eje temático: Didáctica aplicada en la educación básica

### **JURADO:**

Presidente : Dr. Eliverando Araujo Avellaneda

Secretario : Lic. Luis Alberto Tejada Grandez

Vocal : Lic. Jhon Carlos Cabrejos Benavides

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Coronel Vargas Jesus Neiser, identificado con DNI N°76641156; Cruz Valles Maykhel Yvan, con DNI N° 71103229 y Saucedo Burga Edilson, con DNI N°76641170; egresados del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos el trabajo de investigación titulado: "Los juegos cooperativos como recurso educativo", para obtener el Grado de Bachiller en Educación en el Programa de Estudios de Educación Física.

Declaramos, en honor a la verdad, que el trabajo de investigación es producto de nuestra autoría. Los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultados y referenciados en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

Jaén, 31 de julio de 2025.



Jesus Neiser Coronel Vargas  
DNI: 76641156



Maykhel Yvan Cruz Valles  
DNI: 71103229



Edilson Saucedo Burga  
DNI: 76641170

## ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| Contenido  |     |
| RESUMEN .....  | vi  |
| ABSTRACT .....   | vii |
| INTRODUCCIÓN .....   | 8   |
| DESARROLLO TEMÁTICO .....  | 11  |
| 1. JUEGOS COOPERATIVOS.....  | 11  |
| 1.1. CONCEPTO DE JUEGOS COOPERATIVOS.....  | 11  |
| 1.2. VENTAJAS Y VALORES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.....  | 12  |
| 1.3. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS .....  | 14  |
| 1.3.1. Juegos de construcción grupal (Trabajo en equipo, roles) .....                                    | 14  |
| 1.3.2. Juegos de resolución de problemas y desafíos.....   | 15  |
| 1.3.3. Juegos de confianza y apoyo mutuo.....  | 16  |
| 2. EL JUEGO COOPERATIVO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.....  | 17  |
| 3. ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA IMPLEMENTAR JUEGOS COOPERATIVOS .....                                    | 18  |
| 3.1. CRITERIOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS ..  | 19  |
| 3.1.1. La importancia educativa .....  | 19  |
| 3.1.2. La edad y características del grupo .....   | 19  |
| 3.1.3. La equidad.....   | 19  |
| 3.2. CONSIDERACIONES EN LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES COOPERATIVAS EN FUNCIÓN A LAS COMPETENCIAS ..... | 20  |
| 3.3. ADAPTACIÓN DE LOS JUEGOS A LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES.....                              | 21  |
| 4. ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO RECURSO EDUCATIVO .....                     | 22  |
| 4.1. RECURSO EDUCATIVO .....   | 23  |
| 4.2. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO.....  | 23  |
| 4.3. ROL DEL DOCENTE DURANTE EL JUEGO.....   | 24  |
| CONCLUSIONES .....   | 25  |
| REFERENCIAS.....   | 27  |

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo sistematizar los fundamentos teóricos de los juegos cooperativos como recurso educativo, con énfasis en el desarrollo de habilidades sociales y valores en los estudiantes. Se basó en el método de revisión documental consultando fuentes secundarias a través de buscadores académicos. La información se organizó en subtemas como el concepto de juegos cooperativos, ventajas y valores, diferentes tipos de juegos, estrategias pedagógicas para su implementación, planificación según objetivos, adaptación a las características del grupo, y el rol del docente como mediador. Los resultados evidencian que los juegos cooperativos favorecen la convivencia escolar fortaleciendo valores como la empatía, la solidaridad, el respeto, fomentando la participación activa, inclusiva y equitativa de los estudiantes. Se destaca la necesidad de planificar adecuadamente su integración al currículo escolar y de contar con docentes que guíen el proceso de forma consiente y reflexiva. Se concluye, que, la implementación de juegos cooperativos impulsa el desarrollo de los estudiantes en aspectos sociales, emocionales y cognitivos, permitiendo la creación de un ambiente positivo, participativo y motivador. En ese sentido, su uso representa una estrategia pedagógica innovadora y eficaz para enriquecer la dinámica educativa y fortalecer las relaciones interpersonales en el aula.

**Palabras clave:** juegos cooperativos, estrategias pedagógicas

## **ABSTRACT**

This study aimed to systematize the theoretical foundations of cooperative games as an educational resource, with an emphasis on the development of social skills and values in students. It was based on a documentary review method, consulting secondary sources through academic search engines. The information was organized into subtopics such as the concept of cooperative games, advantages and values, different types of games, pedagogical strategies for their implementation, planning according to objectives, adaptation to group characteristics, and the role of the teacher as mediator. The results show that cooperative games promote school coexistence by strengthening values such as empathy, solidarity, and respect, encouraging active, inclusive, and equitable student participation. The need to adequately plan their integration into the school curriculum and to have teachers who guide the process in a conscious and reflective manner is highlighted. It is concluded that the implementation of cooperative games promotes students' development in social, emotional, and cognitive aspects, allowing for the creation of a positive, participatory, and motivating environment. In this sense, its use represents an innovative and effective pedagogical strategy for enriching educational dynamics and strengthening interpersonal relationships in the classroom.

**Keywords:** cooperative games, pedagogical strategies.

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, en el ámbito educativo cada vez se reconoce con mayor importancia la implementación de actividades que impulsen el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto el uso de juegos cooperativos ha cobrado relevancia como estrategia pedagógica eficaz, estimulando el aprendizaje cognitivo, fortaleciendo las habilidades sociales como el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad y la comunicación.

Pese a los aportes que proporcionan en el contexto educativo, aún existen varias limitaciones, especialmente la insuficiente apreciación de los juegos como herramienta educativa, carencia de preparación de los profesores para aplicar estos juegos de manera adecuada y pertinente de una cultura que actualmente está centrada en la competencia y el individualismo. Estas limitaciones restringen el cambio que generan los juegos cooperativos en el aula, poniendo de manifiesto la importancia de analizar su contribución en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

El trabajo de investigación se desarrolla con el interés de mejorar la calidad del proceso educativo mediante los juegos cooperativos, los cuales son un recurso eficaz cuando son diseñados y aplicados de manera adecuada.

Además, favorecen el desarrollo integral del estudiante e impulsa valores como la convivencia y la cooperación.

Su importancia académica se justifica en abordar problemas educativos actuales, donde el aprendizaje se centra en los aspectos académicos, morales y emocionales. Diversas investigaciones avalan que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz, y contribuye a la creación de un ambiente educativo integral y respetuoso.

El trabajo monográfico tuvo como objetivo principal investigar y analizar los fundamentos teóricos de los juegos cooperativos como recurso educativo, abordando tanto las teorías explicativas como el rol que desempeña el docente en su implementación. Para ello, se consideran aportes de autores fundamentales como Orlick (1986), quien introdujo la noción de juegos cooperativos como alternativa a la competencia; Arévalo (2016), que resalta su importancia en la construcción de paz y convivencia escolar; y Valbuena (2021), quien subraya el valor del juego como medio para el aprendizaje integral.

Metodológicamente analizamos el tema de juegos cooperativos como recurso educativo utilizando la técnica de revisión documental consultando fuentes básicas y secundarias a través de buscadores académicos, recopilando información relevante. Posteriormente seleccionamos minuciosamente la información para organizarlo de manera sistemática a lo largo del desarrollo temático del trabajo monográfico.

La información de la presente monografía está organizada en tres apartados. El primero referido a la introducción, donde se explica de manera general el tema de los juegos cooperativos como recurso educativo. En el segundo apartado, denominado el desarrollo temático en el cual se desarrolla teóricamente la variable juegos cooperativos como recurso educativo, incluyendo sus ventajas y valores, diferentes tipos de juegos cooperativos, estrategias pedagógicas para su implementación, planificación según objetivos, adaptación a las características del grupo, y el rol del docente como mediador. El tercer apartado contiene las conclusiones a las que se llegó luego de haber analizado la información recolectada y, en la parte final de la monografía se registran las referencias consultadas.

Se espera que esta monografía contribuya al conocimiento y reflexión colectiva sobre la importancia de los juegos cooperativos como recurso educativo en la formación integral de los estudiantes. Estos juegos fortalecen el aprendizaje académico, promoviendo valores esenciales como la solidaridad, la empatía y el respeto. Fomentar la implementación de los juegos cooperativos desde las instituciones educativas construye una comunidad educativa inclusiva, participativa, y comprometida con el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

## **DESARROLLO TEMÁTICO**

### **1. JUEGOS COOPERATIVOS**

#### **1.1. CONCEPTO DE JUEGOS COOPERATIVOS**

Se señala que los juegos cooperativos son actividades en las que los participantes realizan acciones en conjunto, pero en ningún momento se busca la competencia entre los participantes (Cuesta et al, 2016).

Asimismo, Salinas y Torres (2023) mencionan que los juegos cooperativos son una carrera divertida para los participantes en la cooperación entre ellos, no competitivos. A diferencia de los juegos tradicionales, incluidos los ganadores y los perdedores, en los juegos cooperativos, todos los jugadores cooperan con un objetivo común, tratando de lograrlo como un equipo. Este tipo de motivación contribuye a valores como la solidaridad, el respeto, la compasión y la comunicación, la promoción del medio ambiente y la comunicación ambiental. Se usan especialmente en el contexto de la educación porque le permiten mejorar la relación entre las personas y desarrollar habilidades sociales en el juego y participar en el medio ambiente.

Por otra parte, los juegos cooperativos son eventos de entretenimiento en los que todos los participantes se reúnen para lograr un objetivo común. No hay competencia separada, porque el éxito depende de los esfuerzos comunes.

Estos juegos fortalecen el trabajo en equipo y la comunicación. Son ideales para promover la coexistencia y el respeto mutuo. Utilizado en áreas educativas, de entretenimiento y terapia (Malqui y Pariona, 2023).

## **1.2. VENTAJAS Y VALORES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Bonilla y Marcano (2024) describen los siguientes beneficios:

La empatía permite a los miembros del grupo a identificar y reconocer con mayor profundidad los sentimientos, pensamientos y necesidades de los demás, aportando así a la interacción grupal, la cual es importante para establecer relaciones respetuosas.

Otra ventaja es el fortalecimiento de la cooperación y el trabajo en equipo, para lograr un objetivo en común, evitando las competencias, y promoviendo la ayuda recíproca, así como también el respeto por las diferentes habilidades y el ritmo de aprendizaje de cada integrante del grupo.

Los juegos de cooperación también fomentan la interacción entre los jugadores, la planificación y los acuerdos conjuntos de las actividades, la comprensión de pautas, el respeto por la expresión de ideas, y la implicación en decisiones grupales, lo cual ayuda a la contribución del desarrollo de habilidades sociales. Además, son un recurso importante en la mediación de conflictos, puesto que en el transcurso de los juegos pueden surgir desacuerdos o mal entendidos que necesitan la atención para mantener la armonía del grupo.

Las actividades de colaboración contribuyen a incrementar la autoestima en uno mismo y en los demás, al no centrarse en el rendimiento individual ni en la competencia, los participantes experimentan un entorno menos amenazante donde sus esfuerzos son valorados por el grupo, la cual genera una percepción positiva de sí mismos, aumentando la seguridad personal y motivando la participación activa en futuras actividades.

También es importante saber que el uso de juegos con propósito educativo favorece el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual. A diferencia de la escuela tradicional, que suele centrarse en una enseñanza rígida pasiva y basada en la repetición de contenidos, limitando la iniciativa y

creatividad del estudiante. El hecho es que el juego suele estar excluido del proceso educativo formal o reducido únicamente a los momentos de recreo, sin reconocerse su verdadero valor formativo (Arévalo, 2016).

La importancia de realizar juegos durante la educación física es considerable, ya que participan todos los órganos del cuerpo fortaleciendo tanto las capacidades físicas como mentales. El juego ayuda a los estudiantes a la interacción con los demás, promoviendo la solidaridad, creación y consolidación de roles sociales, al mismo tiempo que promueve habilidades sociales (Callejas, 2016)

Cuesta et al (2016) han escrito sobre valores que se construyen dentro de los juegos cooperativos tales como:

Actitud cooperativa, ya que todos los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo en común. Esta dinámica enseña desde edades tempranas la importancia de colaborar, compartir responsabilidades y actuar con base en el bienestar colectivo, más allá de los intereses individuales. Esta experiencia promueve la comprensión de que cada acción personal influye directamente en el resultado del grupo, la intención se refleja en el fortalecimiento de la conciencia de la responsabilidad colectiva entre los participantes.

La empatía es el valor que respalda a los juegos cooperativos al reflejarse en el principio de equidad, promoviendo la conciencia emocional, un ambiente armonioso y el respeto mutuo.

La comunicación, la cual necesita que los integrantes del grupo se expresen con claridad, practicando la escucha y llegando a consensos entre compañeros. La honestidad y responsabilidad favorecen el desarrollo de los participantes mediante el establecimiento de reglas y compromisos, convirtiéndose en la base principal para la construcción de relaciones interpersonales dentro del juego y de otros entornos.

Además, estos juegos promueven el actuar en situaciones que requieren intervención, desarrollando un pensamiento crítico y creativo en la toma de decisiones. También permiten expresar sus ideas y emociones, prestando atención para comprender las instrucciones, fomentar el autocontrol y la

confianza, porque en un entorno nuevo cada estudiante se siente valioso con su participación y esfuerzo.

En conclusión, los juegos cooperativos como recurso educativo son una herramienta eficaz ya que facilita el desarrollo emocional, cognitivo y físico de los participantes, y contribuye a fomentar valores como la empatía, responsabilidad, comunicación y el respeto mutuo. Promueve el trabajo conjunto, cooperación entre los integrantes de un juego, y la resolución de conflictos, creando un entorno de armonía, fortaleciendo así la autoestima y la confianza. Además, aborda situaciones con pensamiento crítico, creativo y de autocontrol en el ámbito educativo, contribuye a la formación de personas solidarias y reflexivas dedicadas al bienestar colectivo evitando el individualismo y la competitividad.

### **1.3. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS**

#### **1.3.1. Juegos de construcción grupal (Trabajo en equipo, roles)**

Estos son actividades lúdicas en las que un grupo de personas trabaja de manera colaborativa para crear, armar o diseñar algo en conjunto. Estos juegos fomentan la participación activa, la organización, el diálogo y la toma de decisiones compartidas. A través de la construcción colectiva, se fortalecen habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad y la responsabilidad grupal. Además, permiten vivenciar el valor de la cooperación para alcanzar un objetivo común (Manjón, 2019).

Asimismo, Castillo (2021) considera que los juegos cooperativos son ideales para el aprendizaje, ya que sus objetivos educativos contribuyen al desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. Por ello, es fundamental que los maestros conozcan cómo utilizarlos adecuadamente en el aula.

Por otro lado, los juegos de construcción han demostrado ser altamente exitosos y apreciados por los niños, ya que suelen ser utilizados con frecuencia y durante largos periodos de tiempo. Estos juegos permiten crear estructuras a partir de elementos que son similares o distintos entre sí (Callejas, 2016).

### **1.3.2. Juegos de resolución de problemas y desafíos**

Los juegos de resolución de problemas y desafíos son actividades que plantean situaciones en las que los participantes deben encontrar soluciones de forma colectiva, utilizando el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. Dichos juegos promueven la colaboración, la toma de decisiones, la comunicación y la capacidad de adaptarse a diversos contextos, con la finalidad de enfrentar retos de manera colaborativa y reflexiva (Monjelat et al, 2012)

Un juego cooperativo, es el puente humano. En esta actividad los jugadores se organizan para formar un puente con su cuerpo, generalmente utilizando sus brazos y piernas, permitiendo que sus compañeros pasen por encima o por debajo sin perder el equilibrio. Este juego requiere de coordinación, confianza y colaboración, puesto que el logro está ligado al equilibrio y al esfuerzo colectivo.

La torre de papel, otro juego, implica construir la torre más alta posible únicamente con hojas de papel, sin emplear ningún tipo de material adicional. Los equipos deben organizarse, asignar roles y utilizar estrategias creativas, promoviendo el diálogo, la colaboración y toma de decisiones de manera conjunta.

El nudo humano, por su lado, es la dinámica en la que los estudiantes se colocan en un círculo, extendiendo sus manos e interviniendo accidentalmente con otros y formando un nudo a mano. El objetivo es relajarse, promover la resolución de problemas, el diálogo y la paciencia colectiva.

Asimismo, los juegos de escape o "escape room", son juegos que se plantean en una situación ficticia, donde el grupo debe resolver acertijos, encontrar pistas y completar tareas dentro de un tiempo límite para "escapar" de una sala o situación. Esta actividad estimula la colaboración, el pensamiento crítico, la gestión del tiempo y la unión del grupo.

De este modo, Castillo (2021), propone que las actividades de resolución de problemas se caracterizan por ser grupal, presentando situaciones complejas en la que los participantes deben colaborar para hallar soluciones. Estos juegos fomentan el pensamiento lógico, la creatividad y el trabajo en equipo a través de la toma de decisiones.

Por otro lado, Valbuena (2021), menciona que los dilemas vinculados a la resolución de problemas son una forma humorística de motivar la participación en cuestiones que requieren habilidades, análisis y colaboración en grupo. Su objetivo es promover la búsqueda de soluciones en conjunto, lo cual fortalece tanto el pensamiento crítico como el trabajo en equipo.

### **1.3.3. Juegos de confianza y apoyo mutuo**

La confianza y el apoyo mutuo entre los participantes refuerzan su seguridad emocional, promoviendo la empatía y favoreciendo la creación de relaciones basadas en la cooperación. Al participar en estos juegos los miembros del grupo se respaldan entre sí tanto físicamente como en el aspecto emocional, confiando en que el grupo actuara con respeto y responsabilidad (Zapardiel, 2014).

Entre los juegos confiables y de apoyo mutuo tenemos:

Cayendo en confianza, donde una persona se deja caer hacia atrás con los ojos cerrados, confiando en que su equipo lo atrapara. Este ejercicio refuerza la seguridad grupal e impulsa a la construcción de confianza entre las personas.

El guía ciego, el cual consiste en formar parejas donde uno de los integrantes tiene los ojos vendados y el otro debe guiarlo solo con indicaciones verbales para superar un recorrido o realizar una tarea, reforzando así la comunicación, la confianza mutua y la responsabilidad compartida.

Transportar al compañero, implica que dos o más estudiantes colaboren para trasladar a otro sin que toque el suelo, utilizando únicamente sus manos o brazos. Esta actividad demanda coordinación, fuerza compartida, cuidado mutuo y respeto por el bienestar del compañero.

Círculo de confianza, se lleva a cabo con todos los participantes de pie formando un círculo, donde uno se ubica en el centro con los ojos cerrados y el cuerpo rígido, dejándose inclinar suavemente en distintas direcciones mientras el grupo lo sostiene y lo regresa a la posición inicial, trabajando la confianza física y emocional, además de reforzar el sentido de grupo.

Carrera con compañeros unidos, donde se propone realizar una competencia por parejas o grupos en la que deben mantenerse unidos mediante

lazos en las piernas, brazos o cuerpos. El reto consiste en avanzar sin soltarse ni caer, lo cual exige coordinación, cooperación y apoyo mutuo constante.

De la misma manera, Valbuena (2021) señala que los juegos de confianza y apoyo mutuo son actividades grupales que buscan fortalecer la seguridad entre los participantes mediante la cooperación y el respeto. A través de estos juegos, las personas aprenden a confiar en los demás y a brindar ayuda cuando es necesario. Fomentan la empatía, la solidaridad y la conexión emocional dentro del grupo. Además, permiten superar miedos personales en un entorno seguro. Son ideales para crear vínculos sólidos y mejorar la convivencia.

## **2. EL JUEGO COOPERATIVO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA**

El juego tiene orígenes antiguos más remotos. Los hallazgos demuestran que las primeras etapas del desarrollo humano existían juguetes sencillos, y en diversas representaciones artísticas antiguas se observa a niños participando en actividades lúdicas, lo que significa que el juego ha sido, desde siempre, una actividad fundamental en la vida del ser humano, considerada una forma de aprendizaje, desarrollo y ejercicio personal (Pesántez 2016).

Valbuena (2021), enfatiza que el juego y el aprendizaje están estrechamente vinculados, ya que el juego es una forma natural y significativa mediante la cual las personas, especialmente los niños, exploran el mundo, experimentan, descubren y construyen conocimientos. A través de ello, se desarrollan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera espontánea y motivadora. Aprender jugando permite que el conocimiento se asimile de forma más profunda, ya que involucra la participación activa, la creatividad y el disfrute, favoreciendo un ambiente propicio para el crecimiento integral.

Los educadores también reflexionan sobre el método de enseñanza que permite aprovechar el potencial de aprendizaje que poseen los estudiantes. El juego es una de las formas más importantes de adquirir conocimientos y desarrollar competencias significativas. Por ello, la capacidad del juego y el entorno que lo facilita, junto con la exploración y el aprendizaje práctico, constituyen la base de los programas educativos (Soto y Valence, 2005).

Arévalo (2016), nos dice que el juego es esencial en la vida de las personas, porque adquirimos habilidades para relacionarse con el entorno familiar, social y cultural.

Así mismo, Orlick (1986), menciona que los juegos cooperativos son actividades en la que los integrantes o participantes realizan acciones conjuntas y evitan competir y enfrentarse. Es decir, todos los integrantes buscan lograr una meta en común estableciendo reglas y decisiones de manera conjunta para evitar los conflictos y crear un entorno educativo saludable donde la opinión de todos sea valorada.

Para la educación básica, los juegos cooperativos se convierten en una estrategia pedagógica importante porque responde a las necesidades educativas, en la que los estudiantes obtienen conocimientos de aprendizaje, y habilidades sociales y emocionales básicas. Al poner prioridad en la cooperación con la competencia, estos juegos nos permiten mejorar la coexistencia en la escuela, promover, estimular la participación activa y desarrollar valores como respeto, empatía y solidaridad. De esta manera, el juego coopera para contribuir a la formación de niños y jóvenes integrados, creando un entorno activo, participativo y orientado al trabajo en equipo.

### **3. ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA IMPLEMENTAR JUEGOS COOPERATIVOS**

Las estrategias pedagógicas para implementar juegos cooperativos contienen una serie de actividades planificadas por los docentes con el propósito de promover la participación, colaboración y el aprendizaje significativo. Las estrategias pedagógicas brindan un entorno inclusivo donde los estudiantes se sientan apreciados y respetados. Asimismo, es importante adaptarse a las necesidades del grupo y a los objetivos educativos que se desea lograr (Garay et al, 2021).

En este mismo contexto, Flores et al (2024) menciona que los juegos cooperativos para incorporar al aula es necesario aplicar estrategias pedagógicas que logren vincular el juego con el aprendizaje, como la preparación

de espacio, elección de motivación adecuada a la edad, involucramiento del docente en los juegos.

Para que los juegos de cooperación tengan mayor eficacia es esencial tener en cuenta criterios que lo potencian, estos deben estar alineados con los objetivos educativos adecuados para la edad, y que sean del interés de los estudiantes. Además, se debe tener en cuenta que la motivación debe facilitar el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación, y el trabajo en equipo (Garay et al, 2021).

De igual forma, los juegos de cooperación, según lo sugieren Bonilla y Marcano (2024), deben ser diseñados con un enfoque educativo que favorezca el aprendizaje en grupo, pero es necesario aplicar ciertos criterios pedagógicos para asegurar su efectividad.

### **3.1. CRITERIOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS**

#### **3.1.1. La importancia educativa**

Se refiere a la elección exacta del juego de acuerdo con los objetivos de entrenamiento que desea lograr. Es extremadamente importante que la actividad esté de acuerdo con la educación o la creación de contenido y lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales, conciencia o emoción.

#### **3.1.2. La edad y características del grupo**

No todos los juegos son adecuados para todos los niveles de desarrollo, la madurez emocional, las habilidades físicas, el nivel de autonomía y la diversidad de los estudiantes por ello se debe tener en cuenta esa actividad segura, fácil de entender y significativa para todos los participantes.

#### **3.1.3. La equidad**

Se basa en garantizar que todos los miembros de un grupo tengan la oportunidad de involucrarse y participar, además los juegos deben estar diseñados y adaptados de manera que todos los participantes sean incluidos,

asumiendo cada integrante un rol que le permite aportar y sentirse parte del proceso.

Al seleccionar un juego se debe tener en cuenta que promuevan valores como la solidaridad, la empatía, el respeto y la cooperación, que fomente un entorno agradable y armonioso, promover actitudes positivas que favorezcan la convivencia y el desarrollo individual dentro del grupo.

Las estrategias educativas son un recurso utilizado por los docentes como medio para lograr resultados sobre una diversidad de temas. La ausencia de estas estrategias dificulta el proceso de enseñanza limitando al desarrollo de las competencias y mejora del desempeño docente (Mantilla et al, 2021).

Finalmente, la reflexión posterior al juego es indispensable para el consolidado de aprendizajes obtenidos. Al término de la actividad es importante generar un espacio de dialogo donde los participantes expresen sus emociones, aprendizajes y observaciones. Esta reflexión permite vincular lo experimentado durante el juego con situaciones reales del entorno escolar y social.

### **3.2. CONSIDERACIONES EN LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES COOPERATIVAS EN FUNCIÓN A LAS COMPETENCIAS**

Esto implica que el diseño de actividades lúdicas favorece la interacción entre los estudiantes, y al mismo tiempo, responde a los propósitos establecidos en el currículo correspondiente. Por ejemplo, en el caso de la educación física, estas actividades contribuyen al desarrollo de competencias como “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” “asume una vida saludable” o “interactúa a través de sus habilidades sociomotrices”, ya que a través del movimiento y los juegos cooperativos se fomenta la participación conjunta, el cumplimiento de las normas de convivencia y el trabajo en equipo.

Para ello, el docente debe establecer metas claras, seleccionar juegos adecuados al nivel y características del grupo, y organizar los tiempos, espacios y materiales necesarios. Además, es fundamental incluir momentos de reflexión después de la actividad para reforzar los contenidos trabajados y los valores promovidos. Esta planificación garantiza que el juego cooperativo sea una

herramienta efectiva para el desarrollo integral del estudiante (Monjelat et al., 2012).

Por otra parte, según Zabala y Novoa (2023), la planificación de actividades cooperativas en función de los objetivos educativos consiste en organizar dinámicas grupales que permitan alcanzar aprendizajes específicos a través del trabajo en equipo. Esta planificación considera el propósito pedagógico, la edad de los estudiantes, los recursos disponibles y el tiempo destinado. Además, incluye una evaluación del proceso y de los logros obtenidos por los participantes.

De acuerdo con Castillo (2021), estructurar juegos y dinámicas grupales en función de objetivos educativos implica seleccionar actividades acordes al contenido a enseñar y que promuevan habilidades como la comunicación, la solidaridad y el pensamiento crítico. Esta planificación también contempla tiempos, roles, materiales y espacios adecuados para asegurar una experiencia significativa, alineada con las competencias del área.

### **3.3. ADAPTACIÓN DE LOS JUEGOS A LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES**

El uso de juego durante la educación física, cuando se adapta a las competencias, favorece el desarrollo social, ya que exige la interacción con otros compañeros, ya sea colaborando o enfrentándose en dinámicas lúdicas. Además, es fundamental reconocer los beneficios en el desarrollo físico y promoción de la salud, lo cual justifica su presencia como contenido esencial en las distintas etapas educativas. Existen cuatro tipos de juegos adaptados cada uno con características específicas que los diferencian entre sí de otras formas de juego. Estos tipos cumplen con ciertos requisitos que los hacen especialmente útiles como vía de iniciación a la práctica deportiva (Baena y Ruiz, 2016).

Además, la adaptación de los juegos a las características de los estudiantes consiste en modificar o ajustar las dinámicas lúdicas para que todos los participantes puedan integrarse de manera equitativa y significativa, considerando sus edades, niveles de desarrollo, intereses, habilidades y

necesidades específicas. Esta adecuación permite que los juegos sean inclusivos, seguros y efectivos como herramienta educativa. Ajustar los juegos se garantiza que cada estudiante está participando activamente en su preferencia por sus enseñanzas, auto trato y sufrimiento (Ormazábal et al, 2024).

De manera similar, esta acción busca asegurar que todos participen y se sientan alegres de manera positiva, además de ofrecer igualdad en las oportunidades dentro del proceso educativo. Modificar el juego implica adaptar sus normas, el papel de los participantes o la personalización de los documentos, sin alterar su esencia, facilitando así que cada estudiante se sienta apreciado y motivado para aprender junto a sus compañeros.

#### **4. ROL DEL DOCENTE EN EL USO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO RECURSO EDUCATIVO**

Los docentes juegan un papel muy importante en la implementación de juegos cooperativos como recurso educativo, ya que favorece y facilita el aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón los educadores promueven un ambiente donde se refleje la colaboración y el respeto entre todos los integrantes del grupo, es importante la planificación y organización de los juegos alineados con los objetivos educativos establecidos. En la actividad los docentes tienen la obligación de supervisar y garantizar que todos los estudiantes participen y respeten los principios de cooperación. Creando así un espacio de dialogo donde los estudiantes conecten la experiencia vivida durante el juego con aprendizajes concretos (Castillo, 2021).

En ese sentido, Zabala y Novoa (2023), afirman que el rol de los docentes en los juegos de cooperación es ser su guía para promover el proceso de aprendizaje mediante la participación. Además, el docente es el encargado de seleccionar los juegos que crea conveniente a nivel grupal y con propósito pedagógico. En el desarrollo de los juegos los docentes contribuyen a la reflexión, permitiendo a los estudiantes determinar el valor alcanzado por la experiencia.

Por otra parte, se fomenta el desarrollo integral de los estudiantes incentivando la colaboración y la promoción de una convivencia pacífica, es decir

quien se adapta a los juegos según los requerimientos del grupo, promoviendo la inclusión de todos y guiando la interacción hacia los propósitos educativos (Mantilla et al, 2021).

#### **4.1. RECURSO EDUCATIVO**

Es un conjunto de materiales diseñados y organizados de manera lógica, cuyo propósito principal es apoyar el proceso de enseñanza–aprendizaje. Estos recursos poseen una intención pedagógica clara y buscan contribuir al desarrollo de competencias o al logro de objetivos educativos específicos (Macedo et al., 2016).

Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), los recursos o materiales educativos son herramientas pedagógicas ya sean impresos, concretos, audiovisuales, tecnológicos o digitales cuyo propósito es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos complementan la práctica docente, motivan el interés del estudiante y sirven de apoyo en su proceso de descubrimiento, reflexión y construcción autónoma de ideas.

#### **4.2. EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO**

El juego se considera una actividad que surge de manera natural y espontánea en el desarrollo del niño, siendo un medio por el cual él explora y comprende su entorno, además promueve y facilita el proceso de construcción de aprendizajes. En el campo de la educación, se convierte en una herramienta básica, porque facilita la investigación, la interacción y el entorno en el que se trabaja, promoviendo y contribuyendo al crecimiento y desarrollo de iniciativas para la integración de aspectos cognitivos, emocionales y sociales (Alonso 2021).

El autor también enfatizó que, durante el juego, es importante que los estudiantes desempeñen el papel principal y se conviertan en el personaje principal del proceso de aprendizaje, que es el proceso relacionado con la contribución del conocimiento de la manipulación, la observación, el movimiento dinámico y la interacción positiva.

### **4.3. ROL DEL DOCENTE DURANTE EL JUEGO**

El papel de los maestros en el juego está relacionado con la planificación y la organización de actividades de acuerdo con el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los estudiantes. También necesita monitorear y administrar el proceso realizando la creatividad para motivar a los estudiantes, asegurando un ambiente de estimulación para promover un aprendizaje significativo (Coloma, 2022). Por ello es importante que los adultos estén desarrollen habilidades necesarias para apoyar el juego, incluso en el caso de los juegos libres, ya que tienen que reconocer los beneficios del juego y mejorarlos dando el tiempo y el ambiente adecuados (UNICEF 2017)

Los maestros juegan un papel importante durante el juego cuando observan la interacción entre los estudiantes que son conscientes de las oportunidades de aprendizaje y planifican un entorno lúdico que mejore su desarrollo. De esta manera, el juego es una estrategia educativa que facilita una experiencia considerable y se adapta a las necesidades de cada estudiante (McDonald, 2018, citado Young Children, NAEYC).

## **CONCLUSIONES**

Al termino de esta investigación se concluye lo siguiente:

Los juegos cooperativos son un recurso pedagógico que promueve principios básicos, como la empatía, solidaridad, respeto, y comunicación efectiva. Al contrario de los juegos competitivos, su atención se centra en la cooperación centrada en lograr objetivos comunes, que promueven el progreso indispensable de los estudiantes. En este tipo de juego, el éxito depende de los resultados colectivos, y no solo de los logros personales. Además, contribuyen a fortalecer las habilidades sociales y emocionales, contribuyendo así a la atención, la coexistencia y la cooperación. Por otro lado, los juegos cooperativos son una actividad importante en la existencia de cada persona, porque es una forma en que tenemos interacción con el contexto familiar, social y cultural.

Las estrategias pedagógicas centrados en el uso de juegos cooperativos son el resultado de una colección de actividades organizadas por los maestros para promover la participación activa, la cooperación y la educación importante entre los estudiantes. Estas estrategias lo alientan a crear un entorno en el que todos los estudiantes se sientan reconocidos y valiosos, ayudando a considerar la reciprocidad y la justicia. Al mismo nivel, necesitan satisfacer las necesidades del grupo para lograr y los objetivos educativos.

Finalmente, la función del maestro en la realización de juegos de colaboración como una herramienta pedagógica es necesaria para lograr los objetivos educativos propuestos. Los maestros, además de planificar y gestionar actividades, desempeñan el papel de instructores y coordinadores del proceso educativo, además de promover la integración, el respeto y la cooperación. Su intervención nos permite personalizar los juegos de las características de los estudiantes, garantizar un papel confiable, lo que conducirá a reflexiones significativas, permitiendo a los estudiantes lograr competencias sociales, emocionales y de autoconciencia.

## REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arévalo, S. (2016). *Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma Indígena de México] Repositorio institucional de la Universidad Autónoma Indígena de México].  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811023.pdf>
- Baena, E. & Ruiz, M. (2016). *Adaptación de juegos modificados a las características de la educación física escolar*. *Dialnet*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7949838>
- Bonilla, C. Y., Marcano, M. P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. Volumen V.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9584521.pdf>
- Castillo, R. M. (2021). *Los juegos de construcción y su relación con el desarrollo de la coordinación motora fina de la localidad de chancay*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] Repositorio institucional de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5746/Marcia%2C%20CASTILLO%20RIVERA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Callejas, L. (2016). *Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco*. Universidad Autónoma Indígena de México.  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811029.pdf>

- Coloma, Y. (2021) *El rol del educador durante el juego*.  
<https://es.scribd.com/document/588640855/El-rol-del-educador-en-el-juego-Yanitzel-Coloma>
- Cuesta, C. Prieto, A., Gómez, B., Barrera, M. y Gil, M. (2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en estudiantes de Educación Secundaria*. *Revista Paradigma* vol.37 no.1 Maracay. SciELO. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512016000100007](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007)
- Flores, B., Verduga, S., Gallo, C., Gallo, C. y Gallo, C. (2024). *El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica*.  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723>
- Garay, M., Sánchez, C. y Rodríguez, S. (2021). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos*.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8071093.pdf>
- Macedo, L., Montemayor, G., Limón, D., Hinojosa, V. y Huerta, C. (2016) *Recursos educativos Generalidades para su desarrollo y evaluación*.  
[https://suayed.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/03/recursos\\_educativos\\_mar29.pdf](https://suayed.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/03/recursos_educativos_mar29.pdf)
- McDonald, P. (marzo de 2018). *Observar, planificar, guiar: Cómo un docente intencional cumple con los estándares a través del juego. Niños pequeños*.  
NAEYC.<https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/mar2018/observing-planning-guiding?locale=en>
- Manjón, C. (2019). *El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento*.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7459528.pdf>
- Mallqui, A. y Pariona, G. (2023). *Importancia de los juegos cooperativos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria en la comunidad de Putacca – Ayacucho*. [Tesis de pregrado,

Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0d666eff-7575-46b4-b9e7-31274fb3df96>

Mantilla, M. Celis, E. Sierra, A. (2021). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos*.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2017). *Programa curricular de educación secundaria*. Lima, Perú.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8071093.pdf>

Monjelat, N., Méndez, Z., y Lacasa, P. (2012). *Procesos de Resolución de Problemas y Videojuegos: el Caso de Sim City Creator*. [Tesis de pregrado, Universidad de Almería]. Repositorio institucional de la Universidad de Almería.

<https://www.redalyc.org/pdf/2931/293124654025.pdf>

Ormazábal, V. V., Hernández, M. L., Zúñiga, A. F. (2024). *El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior*. *SciELO*.

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412023000100128](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412023000100128)

Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid. Popular.

Pesántez, P. M. (2016). *El juego en los procesos de aprendizaje*. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8380355.pdf>

Salinas, T. L., Torres, P. Z. (2023). *Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes*. Polo del conocimiento.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9252565.pdf>

Soto, A., Valence, M. (2005). *Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones*. *SciELO*.

[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1315-95182005000300008](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000300008)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valbuena, D. S., García, C. J. (2021). *Juegos tecnológicos para la resolución de problemas matemáticos en el aula inclusiva*. Revista Cuatrimestral de divulgación científica.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8225958.pdf>

Zapardiel, Q. C. (2014). *La teoría de los juegos y sus aplicaciones en la economía actual*. Universidad Pontificia Madrid.

<https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/1184/retrieve>

Zabala, R. Y., Novoa, A. A. (2023). *Aprendizaje cooperativo y juego de roles: una estrategia mediadora en las relaciones interpersonales*. GADE: REV.

CIENT. VOL 3. NUM 2.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8946775.pdf>